



PORTFOLIO

山崎悠矢

PROFILE

yamazaki yuya
山崎 悠矢

2002/08/23

千葉デザイナー学院

CG・アニメーション・映像コース

趣味 フィギュア収集や鑑賞、アニメ、
サッカーなど

好きな作品

アニメ 「ドラゴンボール」、
「僕のヒーローアカデミア」など

ゲーム 「モンスターストライク」
「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」
「ポケットモンスター スカーレット」など

SKILL

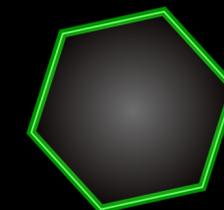
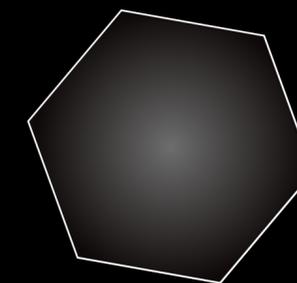
illustrator Photoshop

ZBrush after effects

MAYA

Substance 3D Painter

CLIP STUDIO PAINT

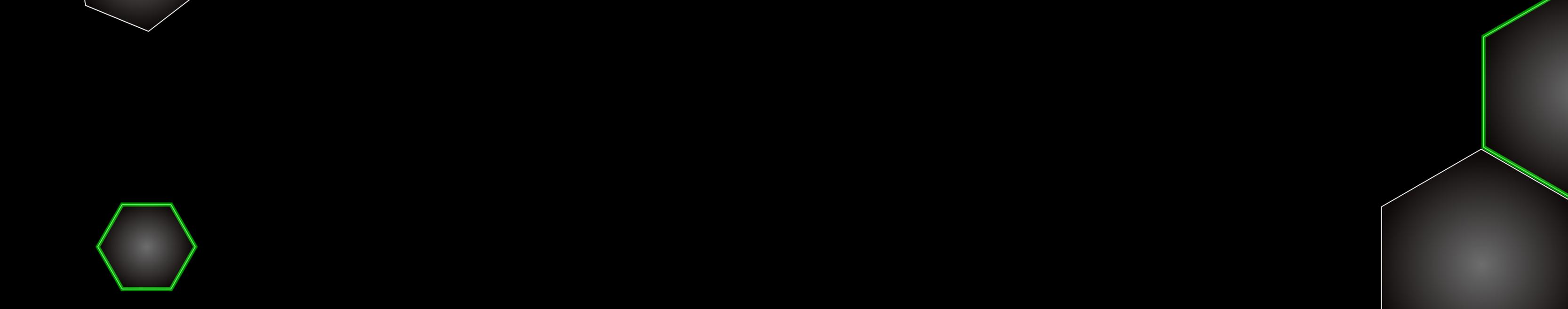




CONTENTS

3DCG

DRAWING

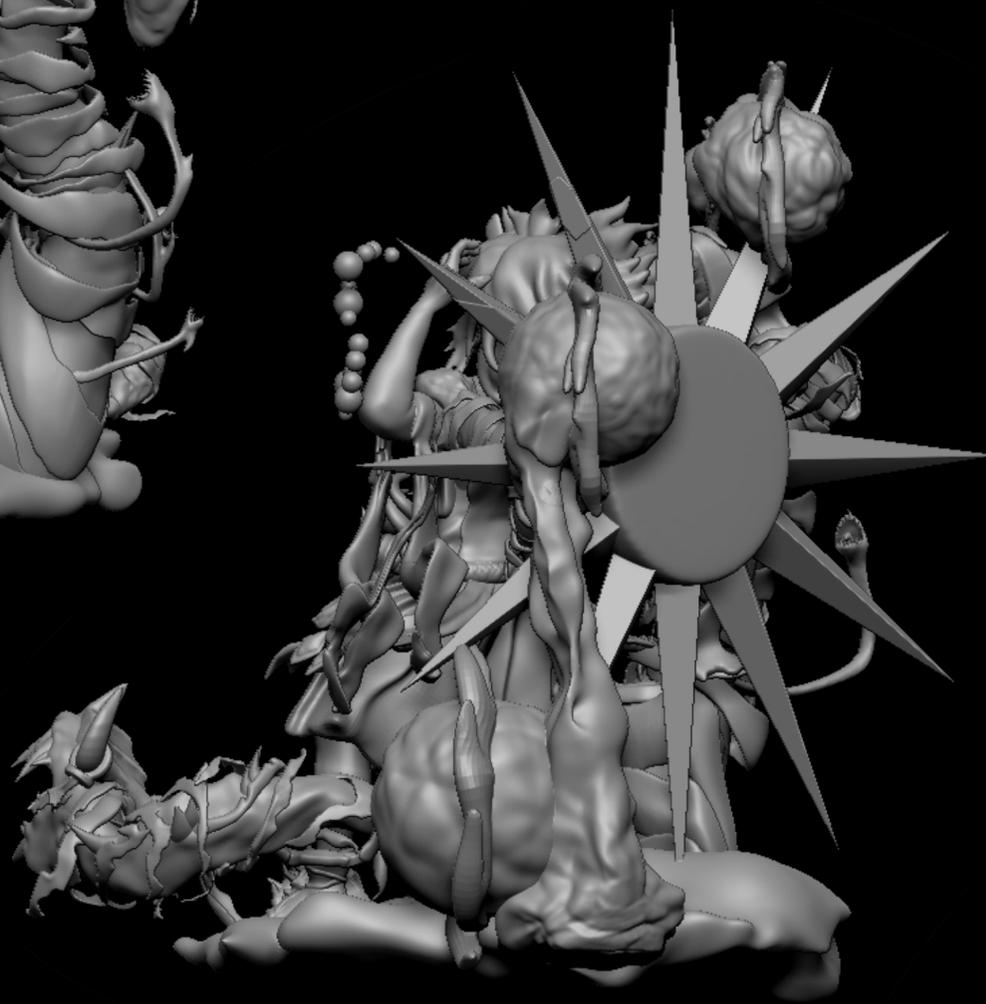
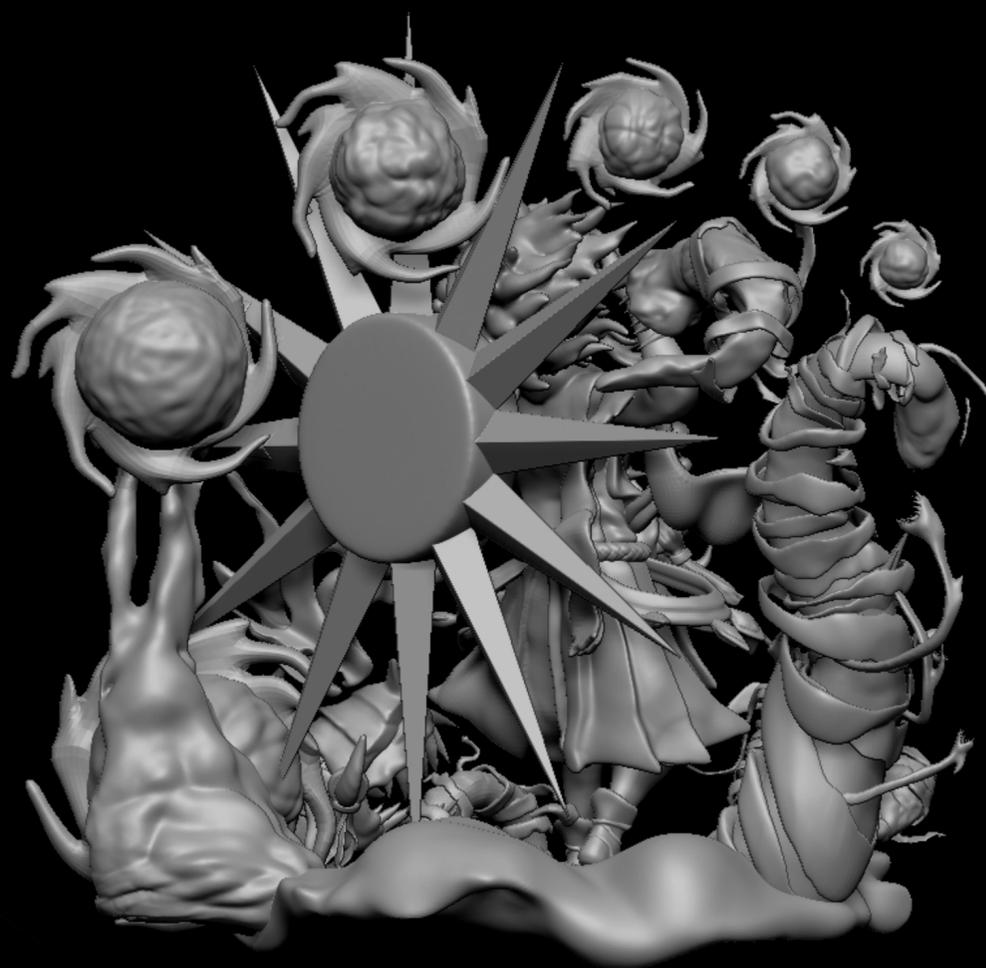


モンスターストライク：那由他



参考画像





制作時間 約 60h
使用ソフト ZBrush

アプリゲーム「モンスターストライク」に登場するキャラクターで、一番好きな「那由他」というキャラクターを制作しました。細かい所もよく観察し、躍動感やこのキャラクターらしい表情にできるように意識しました。

鬼滅の刃：継国縁壹



参考画像





制作時間 約 30h
使用ソフト ZBrush

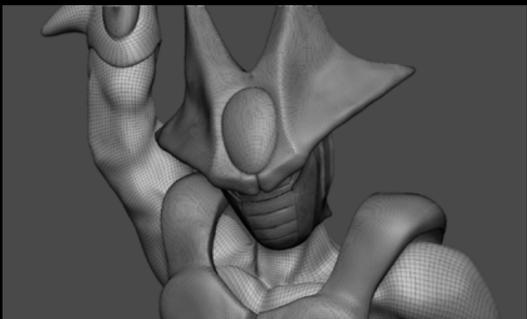
漫画「鬼滅の刃」に登場する「繼国頼吉」というキャラクターを制作しました。実際に持っている漫画の扉絵を参考にし、躍動感が出るように意識しました。特に髪の毛は一つ一つ丁寧に制作しました。

ドラゴンボール：クウラ



参考画像

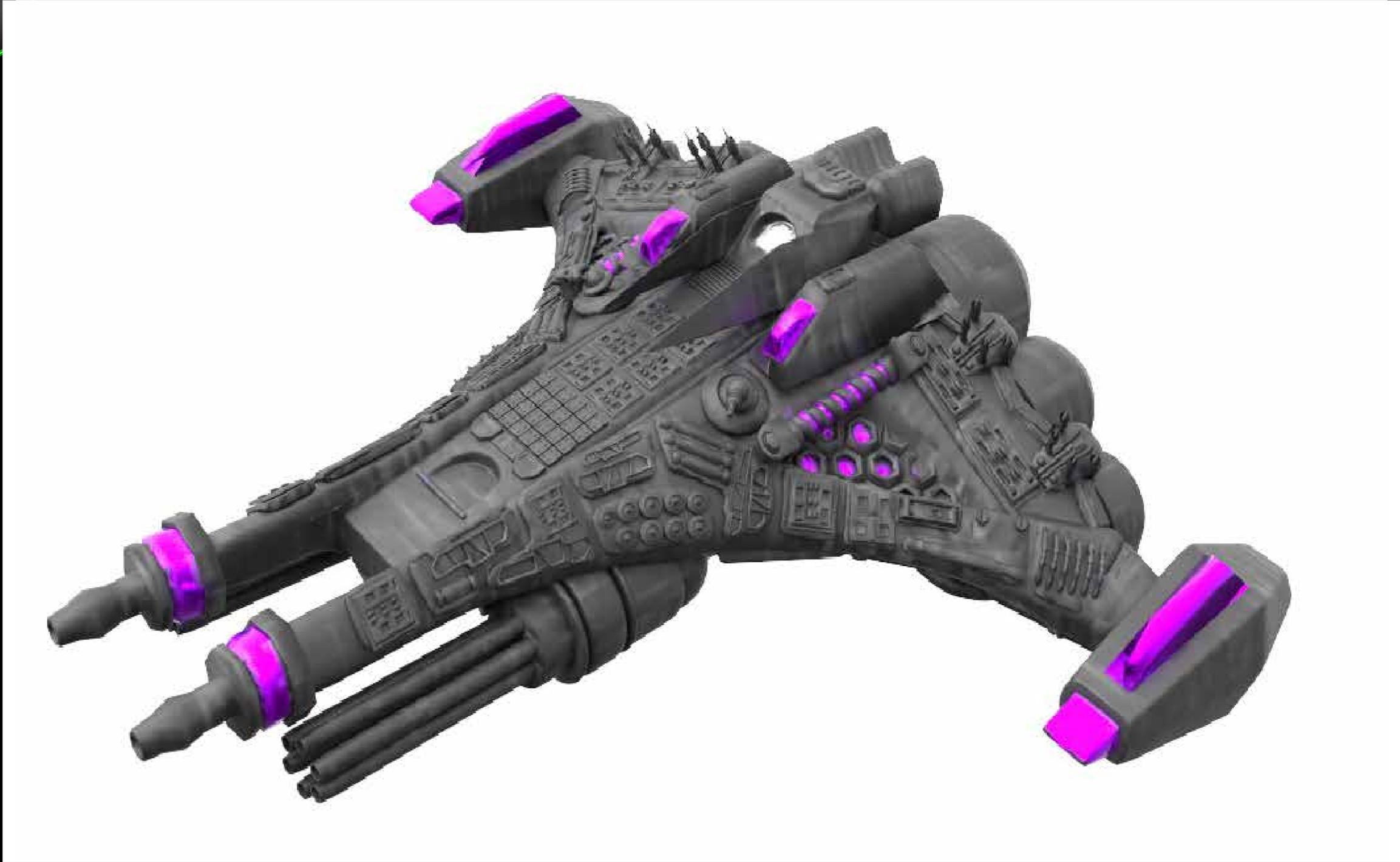


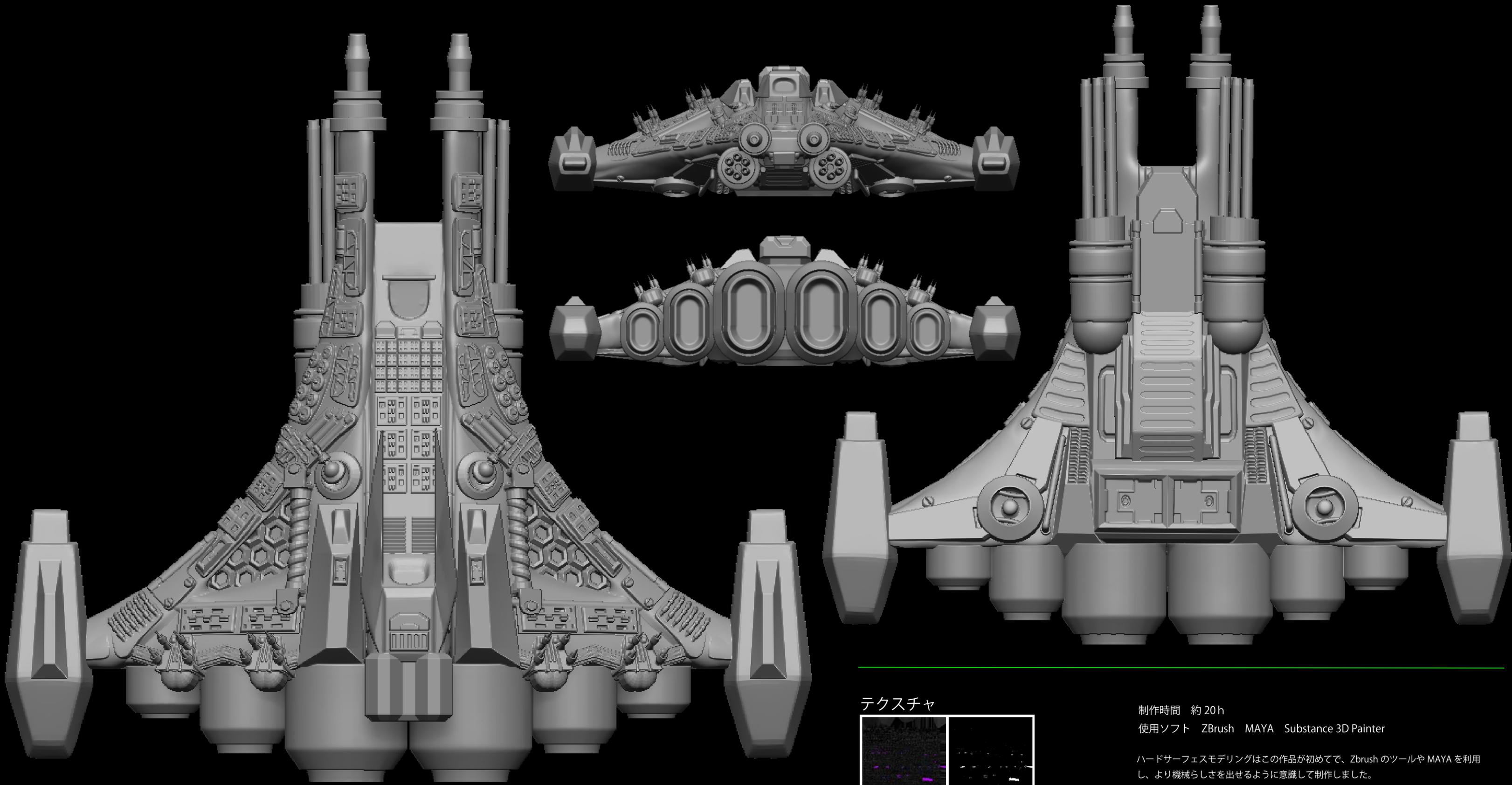


制作時間 約 20 h
使用ソフト ZBrush

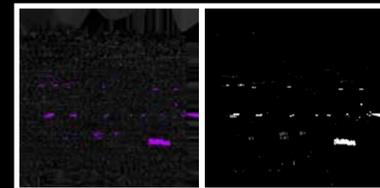
「ドラゴンボール」に登場する「クウラ」というキャラクターを制作しました。ドラゴンボール特有の筋肉のつき方などをよく観察して制作しました。

宇宙船 (オリジナル)





テクスチャ



制作時間 約 20h

使用ソフト ZBrush MAYA Substance 3D Painter

ハードサーフェスマデリングはこの作品が初めてで、Zbrush のツールや MAYA を利用し、より機械らしさを出せるように意識して制作しました。
Substance 3D Painter でペイントしました。



コンバットスーツキャラクター(オリジナル)



テクスチャ



制作時間 約 20h

使用ソフト ZBrush MAYA Substance 3D Painter

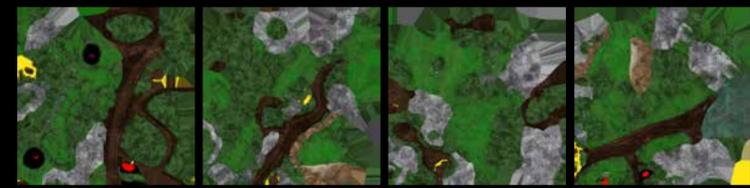
「コンバットスーツキャラクター」をイメージして近未来的な服装にしました。女性キャラクターなので、骨格などをよく観察しました。また靴ひもなど細部にもこだわりました。



ゴブリン(オリジナル)



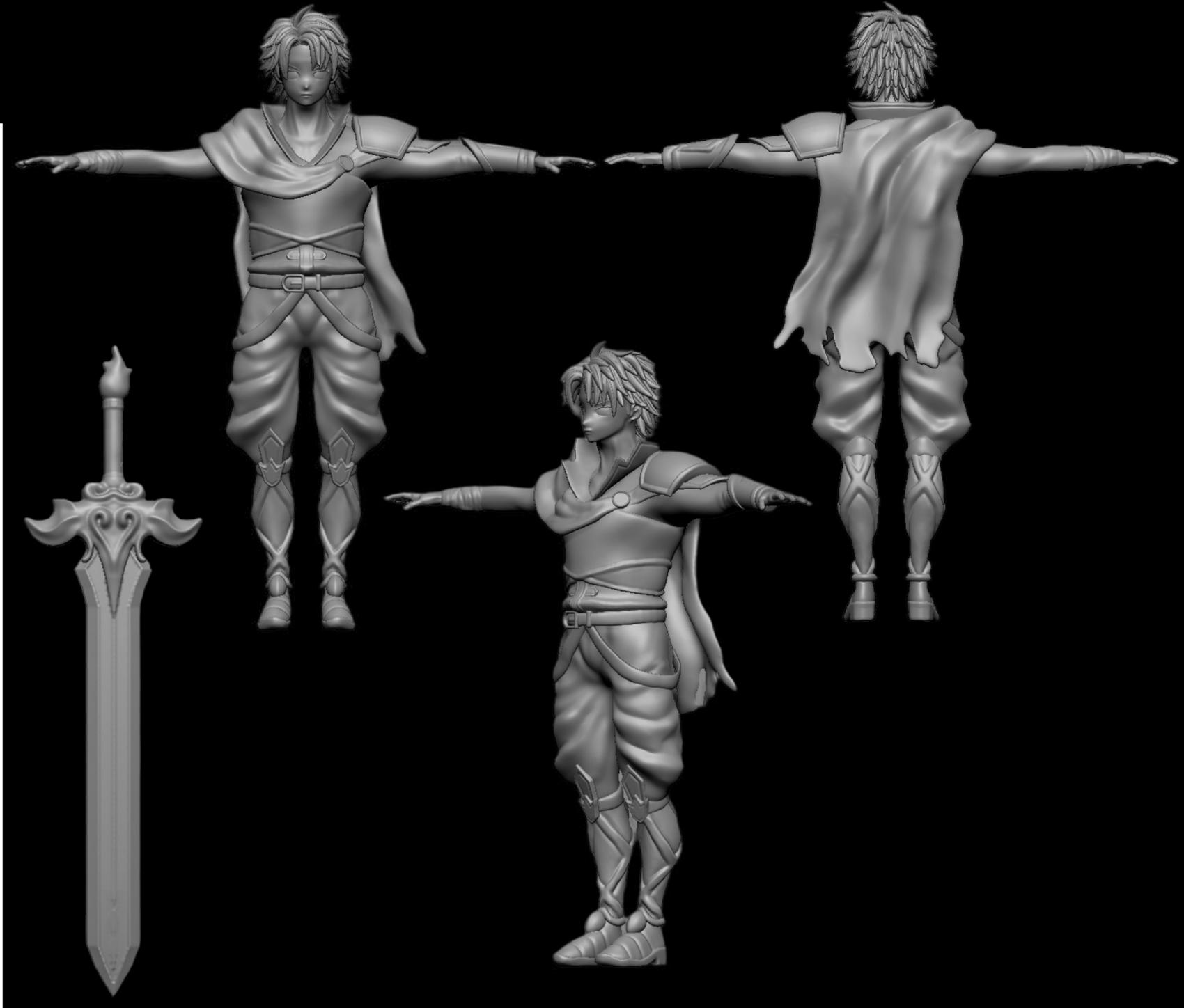
テクスチャ



制作時間 約 15h
使用ソフト ZBrush MAYA Substance 3D Painter

体が薄汚れているようなイメージだったのでゾンビっぽく、少し不気味さが出るように意識して制作しました。体の傷など細かなところも、よりモンスターらしくるように制作しました。

剣士 (オリジナル)



テクスチャ

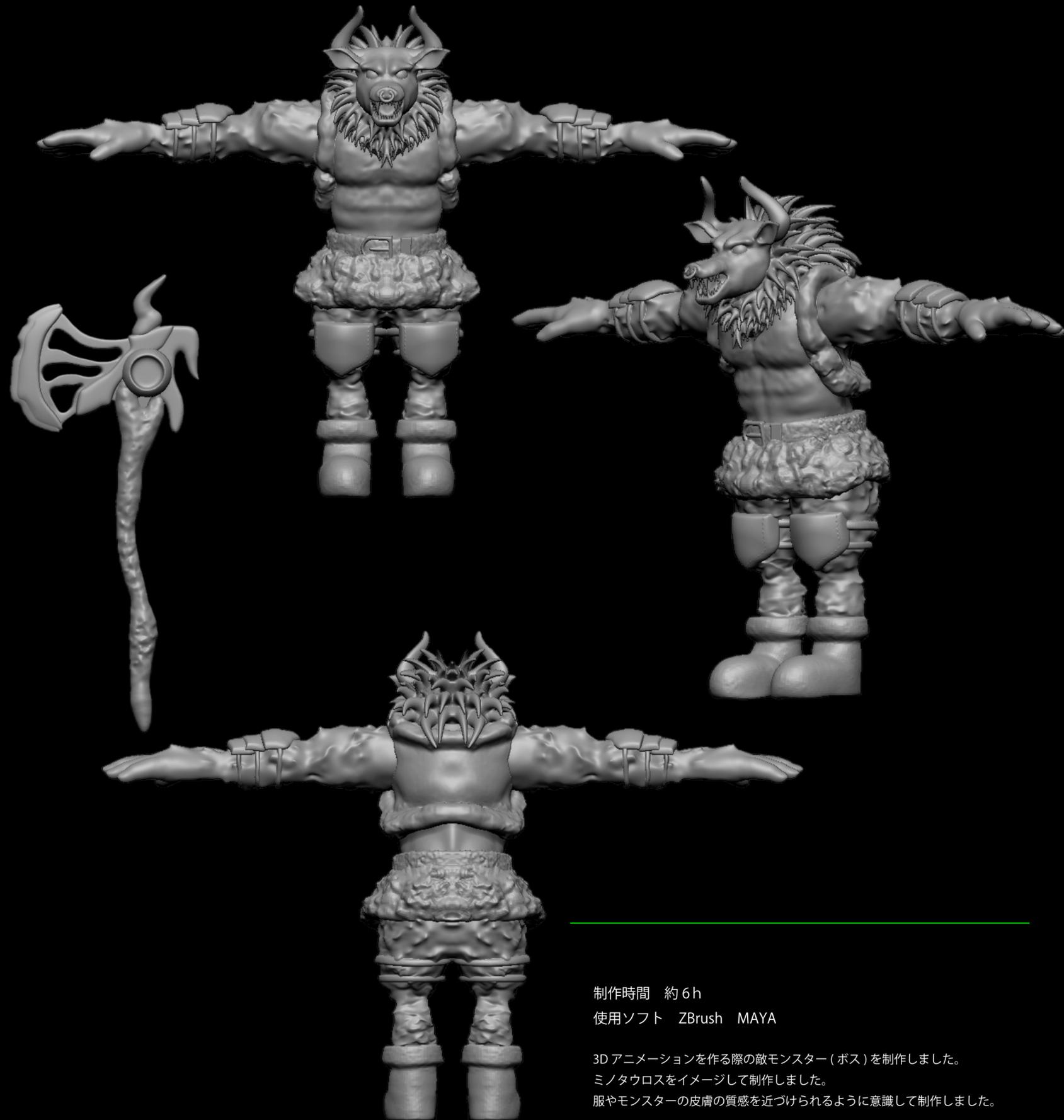


制作時間 約 20h

使用ソフト ZBrush MAYA Photoshop

3Dアニメーションを制作する際の主人公を制作しました。モデリングはZbrush、リグ、UV展開をMAYA、テクスチャはphotoshopで制作しました。アニメーション用のキャラクターということでTポーズで制作しました。イメージしていたキャラクターにとっても近く仕上がりました。

モンスター 2(オリジナル)



制作時間 約 6h
使用ソフト ZBrush MAYA

3Dアニメーションを作る際の敵モンスター(ボス)を制作しました。
ミノタウロスをイメージして制作しました。
服やモンスターの皮膚の質感を近づけられるように意識して制作しました。

3D アニメーション



動画リンク▶



<https://drive.google.com/file/d/1AXpPO0qpOOg-L4eD8898ikVXhpVT2BaX/view?usp=drivesdk>

使用ソフト MAYA

戦闘アニメーションです。
剣士が敵モンスターを圧倒し、ボスモンスターと一騎打ちになるシーンです。剣士の強さが分かりやすい動画コンセプトにしました。
背景はフリーのアセット、効果音はフリー素材を使用しました。

背景制作 (倉庫)



使用ソフト MAYA

倉庫の背景モデルです。
格闘ゲームなど、ヤンキーのたまり場のようなイメージで制作しました。

背景制作(島)



使用ソフト Twinmotion

島の背景モデルです。
自然溢れる島をイメージして制作しました。

スプレーとスポンジ



制作時間 約8h

質感の違うものを描き分けられる用に、鉛筆のタッチを変える意識をして書き進めました。

紙袋



制作時間 約7h

紙の薄さや、折り目のしわなどを細かく観察し、光の当たり方などもよく考えながら制作しました。



縄



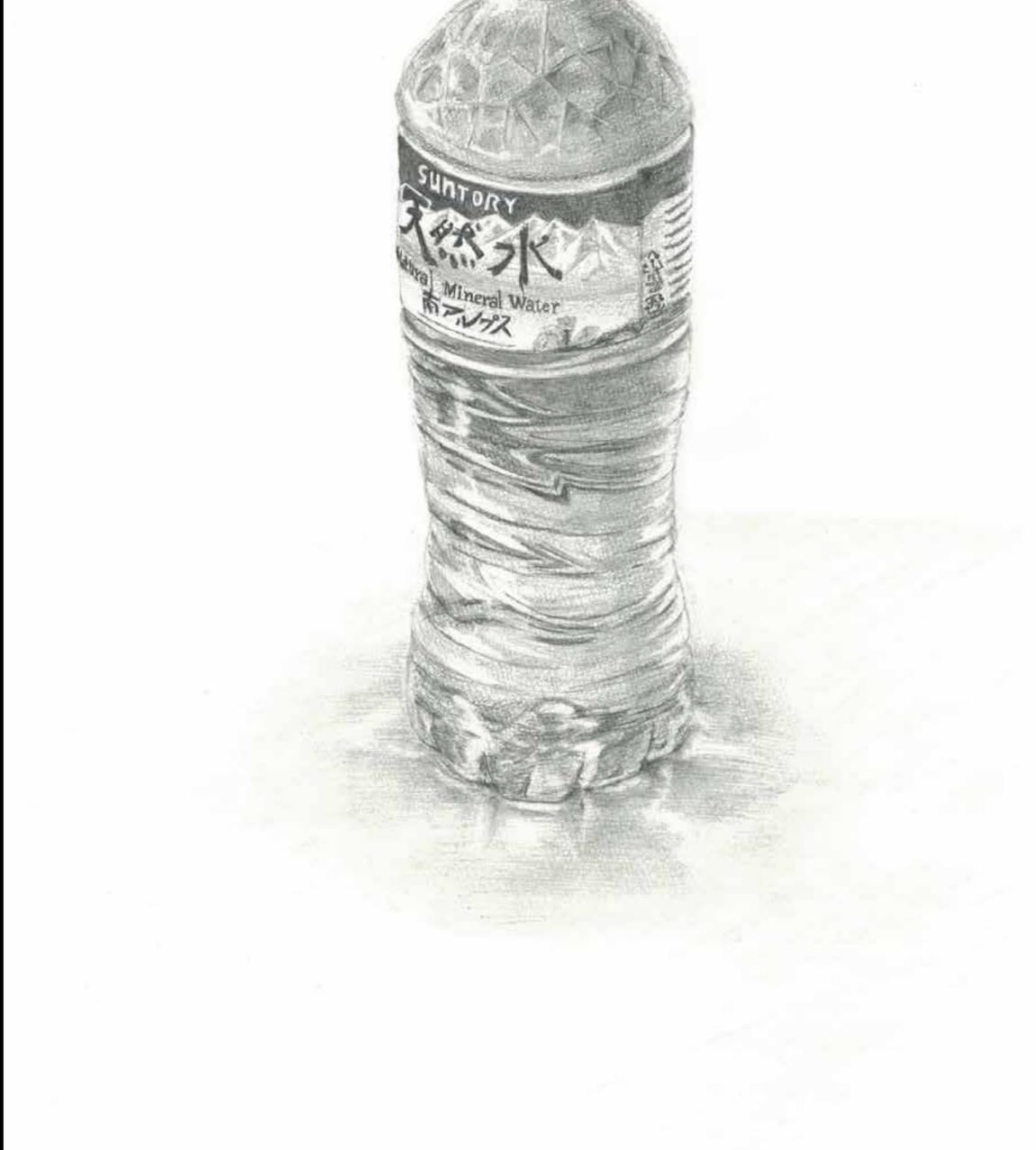
ペットボトル



制作時間 約6h

縄のガサガサした質感や、結び目の構造などをよく観察しました。
影の濃さも強弱があるため、よく観察して制作しました。

2A 24 山崎 悠矢



制作時間 約7h

水が入っていて光の反射による影がより複雑なため、よく観察しました。またラベルがあり、より本物に見せるために細かなところも手を抜かず制作しました。

山崎悠矢

TEI 080-7705-4403

mail yamazaki.yuya211041@cdg-st.jp